



Universidad Nacional de La Plata
Facultad de Bellas Artes
Taller de Diseño Multimedial 5
Tesina de Grado.

La Automatización en el contexto de la Multimedia

Profesor: Federico Joselevich Puiggrós
Tutor: Christian Silva
Alumna: Julián Cooke, legajo nº 54082/1

ÍNDICE

1. RESUMEN.....	3
1.1 IDEA CONCEPTUAL	3
1.2 INSTALACIÓN.....	3
2. DESARROLLO.....	4
2.1 MARCO TEÓRICO.....	4
2.1.1 REALIDADES Y PARADIGMAS.....	4
2.1.2 CIBERCULTURA.....	6
2.1.3 ANTECEDENTES.....	7
2.2 VENTANA INTELIGENTE.....	8
2.2.1 COMPORTAMIENTO.....	8
2.2.3 FUNCIONAMIENTO.....	8
2.2.2 METÁFORAS Y ANALOGÍAS.....	11
3 CONCLUSIÓN.....	12
4. BIBLIOGRAFÍA.....	13

1. RESUMEN

Esta tesis indaga sobre la potencialidad de los entornos digitales y su papel contribuyente en la construcción de los nuevos paradigmas de la sociedad global. El tema que se investiga surge en un marco reflexivo sobre las tendencias y fenómenos de la multimedia, una disciplina en constante cambio y desarrollo debido su reciente surgimiento e importancia ya que plantea un nuevo modo de vida para la humanidad.

1.1 IDEA CONCEPTUAL

Las interfaces digitales soportado por las “nuevas Tecnologías”, funcionan como espacios donde los individuos de la cultura de los nuevos medios pueden realizar gran parte de sus actividades. La búsqueda de interfaces universales que nos permitan controlar todo desde allí es cada vez más frecuente. Podemos acceder a dichos entornos para controlar nuestra casa, asistir al trabajo y relacionarnos con los demás individuos de una sociedad que ya no se identifica por los límites geográficos. Pasamos más tiempo interactuando con interfaces digitales que con la realidad física que nos rodea. Éste fenómeno tiende a maximizarse con los nuevos avances y una cultura global que adopta estas tendencias como modo de vida.

Queda en evidencia, a partir de algunos hechos históricos de los últimos 50-60 años (surgimiento de computadoras, masificación de internet, auge de las telecomunicaciones, las redes sociales, etc.) que hay una constante demanda por nuevos descubrimientos que modifiquen el modo de vida de la sociedad, todos ellos basados en los entornos digitales.

Es posible que en un futuro solo se habite en dicho espacio, adoptado entonces como la nueva realidad. El mundo físico quedará rezagado a la mera función de alojar nuestros cuerpos y satisfacer allí nuestras necesidades más básicas.

1.2 INSTALACIÓN

El resultado final de la investigación, es una instalación multimedia interactiva en la que se toma la acción cotidiana de “mirar por la ventana” e invita al usuario a recorrer con su vista una serie de paisajes generativos contruidos digitalmente. Las imágenes están contruidas por bloques independientes que representan al PIXEL como el “átomo” de lo virtual.

La posibilidad de recorrer distintos paisajes con una misma ventana, la teletransportación momentánea generada y la construcción digital de los paisajes, representan los 3 aspectos más potenciales de las aplicaciones virtuales que brindan un nuevo modo de vida para la humanidad.

2. DESARROLLO

La investigación aquí presentada surge de la siguiente inquietud o pregunta, a partir de la cual se desprende la hipótesis del proyecto.

¿Es posible que los "Entornos Digitales" ocupen por completo el modo de representar la realidad que percibimos?

HIPOTESIS: El espacio virtual construido por la multimedia y soportado por las "nuevas tecnologías", construye un nuevo modo de interactuar con la realidad. Nuestra existencia en dichos **entornos** será definitiva y solo ocuparemos el mundo físico para satisfacer nuestras necesidades más básicas.

2.1 MARCO TEÓRICO

A continuación se describen los conceptos filosóficos, sociales y culturales que sustentan esta afirmación y algunos antecedentes de esta ideología.

2.1.1 REALIDADES Y PARADIGMAS

El debate filosófico sobre el “problema de lo real” es uno de los pilares fundamentales de esta investigación ya que aquí se plantea la posibilidad de un cambio de paradigma donde nosotros como individuos comenzamos a creer en que nuestro espacio de acción ya no son los entornos físicos sino la nueva dimensión virtual.

PLATÓN: ALEGORÍA DE LAS CAVERNAS

El mito de las cavernas de Platón es un punto importante a tener en cuenta. Relata la historia de unos prisioneros encerrados en una cueva, encadenados y mirando hacia la pared del interior. Lo único que ellos pueden ver son proyecciones de sombras que representan a los objetos del mundo exterior. Para estos esclavos, las representaciones son su única y posible realidad, pero cuando uno de ellos logra escapar pretende enseñarle el mundo exterior a sus compañeros, aunque solo se encandilan y son incapaces de ver los objetos naturales de su alrededor y solo miran las sombras que generan.



La realidad de los prisioneros está construida a partir de representaciones. Es su forma de entender el mundo que los rodea. Cuando descubren el mundo natural solo pueden comprender aquellos objetos que hacen referencia a su hábitat anterior: las sombras.

El ser humano crea su realidad a partir de los estímulos que llegan al cerebro durante su crecimiento y aprendizaje. El modo en que ésta se representa y se construye en una sociedad determinada, depende en parte de la cultura, sus tendencias y tecnologías.

Si lo traemos al contexto actual, las nuevas tecnologías de nuestra cultura global generan un nuevo modo de representación tanto de objetos, personas, diálogos y actividades. De este modo, la realidad que comienzan a percibir las nuevas generaciones es muy distinta a la anterior, que si bien estaba en constante cambio, su evolución era de una progresión más lenta.

El gran impacto de los nuevos medios, como la informática e internet han generado un cambio abrupto en el modo de representación. Podría comprenderse como un traslado de los prisioneros a una nueva caverna con características distintas solo que las sombras se mantienen intactas.

DESCARTES: EL PROBLEMA DE LO REAL

Uno de los puntos más importantes en la filosofía de René Descartes era el problema de lo real, donde formulo su célebre frase: *“Pienso, luego existo”*.

“¡Cuántas veces me ha sucedido soñar de noche que estaba en este mismo sitio, vestido, sentado junto al fuego, estando en realidad desnudo y metido en la cama! (...)

Considerando que todos los pensamientos que nos vienen estando despiertos pueden también ocurrírsenos durante el sueño, sin que ninguno entonces sea verdadero, resolví fingir que todas las cosas que hasta entonces habían entrado en mi espíritu no eran más verdaderas que las ilusiones de mis sueños.” (René Descartes – Discurso del método).

En este sentido, la realidad es construida por los pensamientos de cada ser humano, no por el entorno mismo. Por lo tanto se puede pensar que hay tantas realidades como personas en este planeta y la idea de una única y posible dimensión de la realidad queda obsoleta.

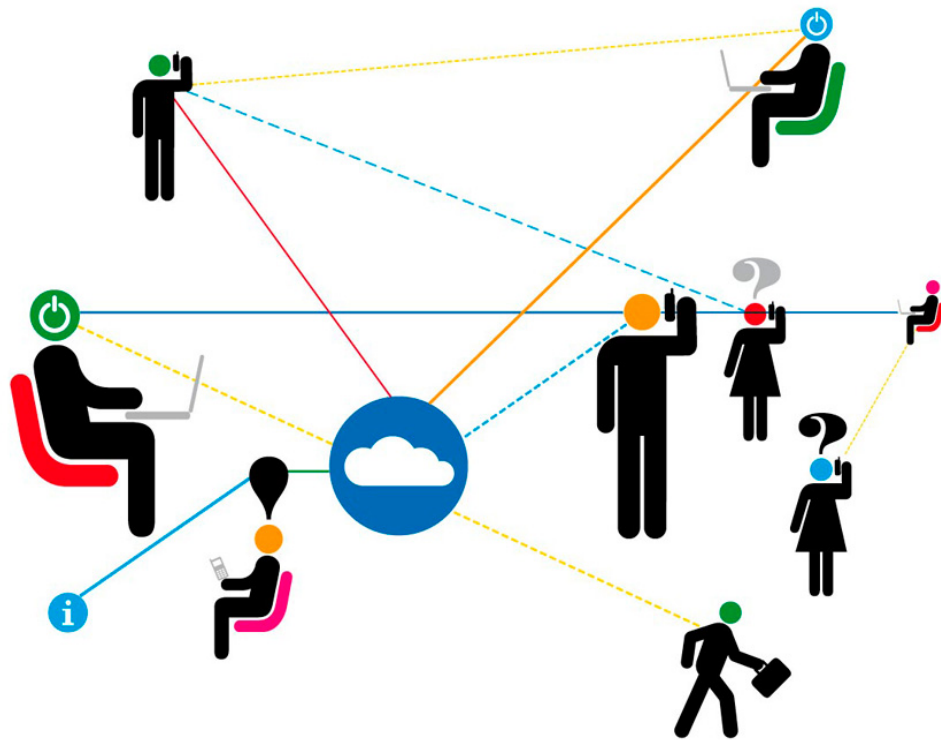
Volviendo a los espacios virtuales contruidos por los nuevos medios, donde cada vez mas parte de la población realiza sus actividades, se puede pensar que aquí se comienza a forjar una nueva realidad colectiva validada por las distintas mentes que legitiman este mundo ya que aquí viven sus experiencias cotidianas.

2.1.2 CIBERCULTURA

Cultura nacida de la utilización de las nuevas tecnologías de la información y comunicación como internet.

“Es un neologismo que combina las palabras cultura y el prefijo ciber, en relación con la cibernética, así como lo relacionado con la realidad virtual. Son las Tecnologías de la información y la comunicación las que han generado una gran revolución en la manera de acceder, apropiarse y transmitir la información, generando nuevos desarrollos sociales, políticos y económicos, que es lo que el común de la gente interpreta como cibercultura. Según Derrick de Kerckhove, es desde el computador donde se ha

configurado un lenguaje universal: el digital. La cibercultura se puede apreciar desde tres puntos de vista: a) Interactividad, que es la relación entre la persona y el entorno digital definido por el hardware que los conecta a los dos; b) Hipertextualidad: que es el acceso interactivo a cualquier cosa desde cualquier parte. Es una nueva condición de almacenamiento y entrega de contenidos; y c) Conectividad: que es lo potenciado por la tecnología, por ejemplo internet .” (Wikipedia: <http://es.wikipedia.org/wiki/Cibercultura>).



El hecho de que surja una cultura del mundo digital, es decir una serie de costumbres, comportamientos y tendencias, se debe a que la sociedad comienza a desarrollarse en este nuevo mundo virtual. La mayor parte de las actividades de los individuos se trasladan a esta nueva dimensión. Hoy en día todavía suena algo extremista afirmar que nuestra realidad pasaran a ser los entornos digitales. Pero si analizamos este fenómeno que se basa en la tendencia actual de la sociedad no sería tan loco pensar en que si cada vez pasamos más tiempo realizando nuestras tareas diarias en este medio, se comienza a gestar una nueva cultura en este plano. Es solo cuestión de tiempo, si es que seguimos por este camino, de que estos entornos digitales pasen a ser nuestro “nuevo mundo”.

2.1.3 ANTECEDENTES

El antecedente principal de esta teoría es la ideología Matrix. Esta saga de ciencia ficción es atravesada por los conceptos filosóficos abordados anteriormente ya que se basa principalmente en el problema de lo real. Otra coincidencia con esta hipótesis es la idea de habitar en un mundo generado digitalmente por las máquinas construidas por el hombre.



Pero en este caso creo importante señalar una discrepancia: en Matrix, las maquinas dominan al hombre y lo mantienen cautivo y engañado, del mismo modo que sucedía con el mito de las cavernas de Platón. Sin embargo en la afirmación aquí presentada no se habla de un engaño por parte de un ser maligno, sino de una tendencia del ser humano o más bien una necesidad de habitar en una realidad con códigos y definiciones creadas por el hombre mismo. Este mundo que crea a partir de connotaciones, referencias y representaciones se lo conoce como paradigma y es de carácter cambiante y evolutivo.

2.2 VENTANA INTELIGENTE

Esta investigación concluye en la realización de una instalación multimedia interactiva, con la cual se pretende generar un espacio para la reflexión sobre la temática abordada.

2.2.1 COMPORTAMIENTO

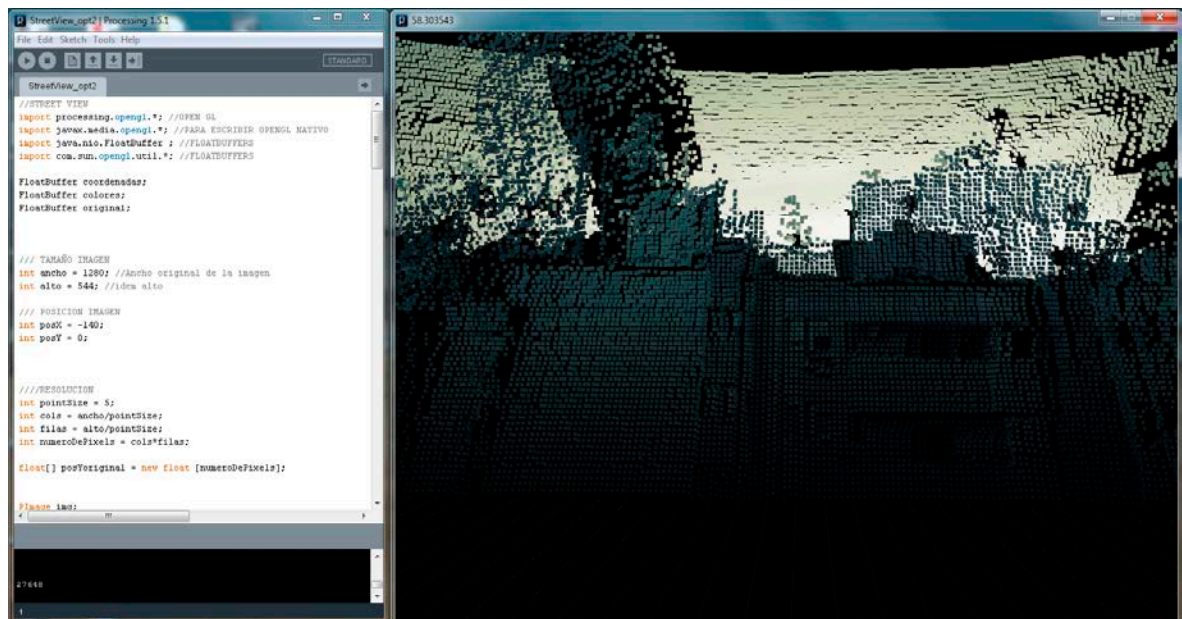
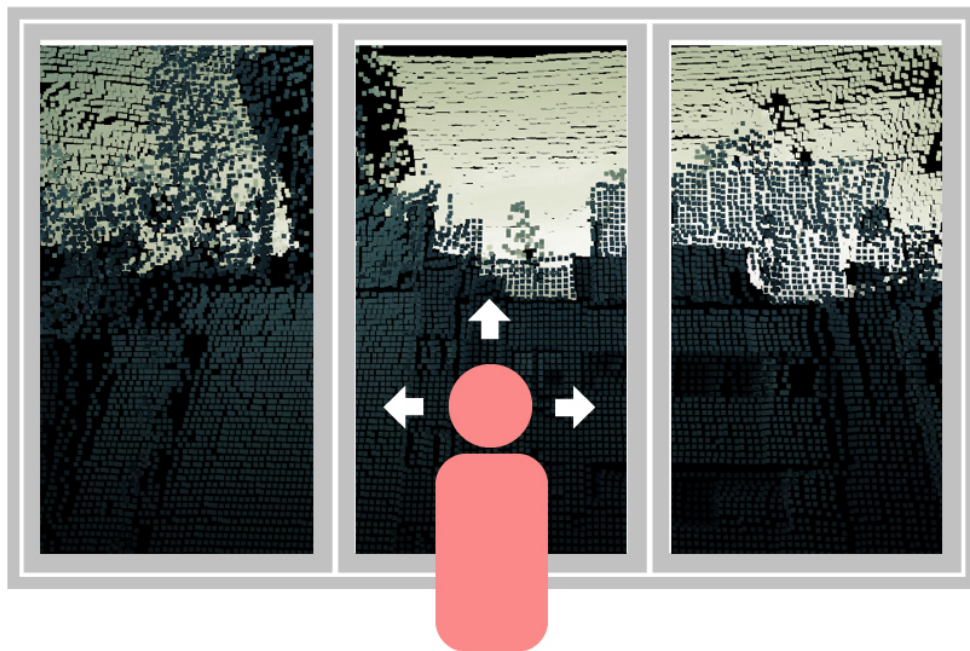
La obra se compone de una ventana sobre una pared como si perteneciera al interior de un hogar clásico. Los espectadores pueden pararse frente a ella para observar el paisaje, pero en vez de encontrarse con el exterior natural, pueden recorrer con la vista la reconstrucción digital de distintas vistas (un jardín, una ciudad, una calle, etc.).

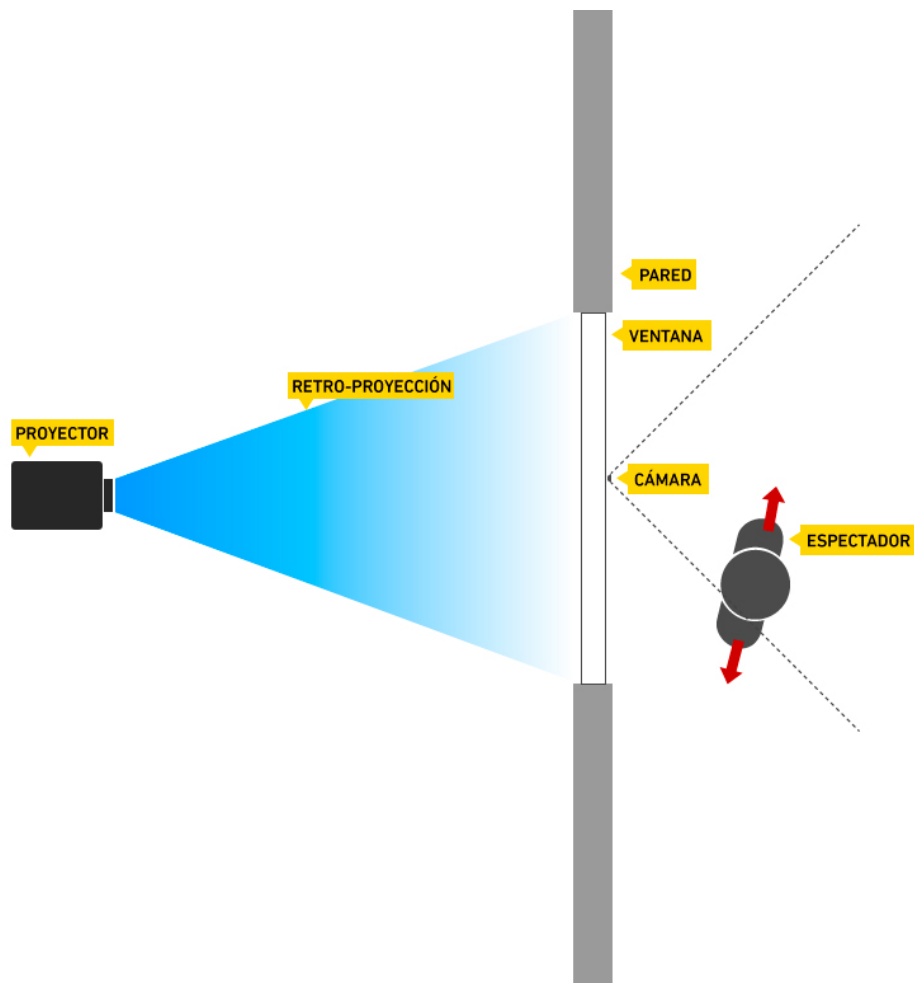
A medida que el usuario recorre con su vista el paisaje digital, este se construye o se desploma dependiendo la actividad del observador, gracias a su composición en píxeles individuales. Funciona como un entorno virtual como los juegos donde el participante observa su alrededor en primera persona.

2.2.2 FUNCIONAMIENTO

La instalación se basa en una retro-proyección sobre una ventana con vidrios esmerilados para atrapar los rayos de luz. Las imágenes proyectadas provienen de una PC que ejecuta un programa realizado mediante processing (<http://processing.org/>).

Cuando el usuario se para frente a la ventana, su rostro es captado por una cámara digital que permita capturar hacia donde está mirando el mismo y en base a eso, el programa responde moviendo el punto de vista del entorno digital.





2.2.3 METÁFORAS Y ANALOGÍAS

ESPACIOS NATURALES (ÁTOMOS) – ENTORNOS VIRTUALES (PIXELES - BYTES)

Una de las principales comparaciones que plantea la obra es la representación de espacios naturales contruidos digitalmente. Es una forma de ver y analizar el proceso de digitalización, donde los objetos son recreados en los entornos virtuales a partir de ecuaciones matemáticas que generan bytes y pixeles visibles en la pantalla. Se puede interpretar a estas unidades mínimas de la informática como los nuevos átomos con los cuales se construye todo lo que nos rodea. En esta instalación, los paisajes están contruidos a partir de pequeños bloques individuales que forman o deforman la imagen. Estas partículas son la representación de los pixeles como la nueva unidad mínima de materia.

TELE TRANSPORTACIÓN

La posibilidad de ver distintos paisajes a través de una misma ventana hace referencia al potencial de las nuevas tecnologías de comunicación con las cuales es posible estar en distintos lugares al mismo momento. Podemos estar conversando con distintas personas de cualquier lugar del mundo, mientras observamos que pasa en otra parte, además de estar trabajando para un cliente de otro país. Los espacios geográficos no son determinantes en la construcción de esta nueva aldea global caracterizada por la teletransportación.

3 CONCLUSIÓN

Esta obra interactiva reflexiona sobre la posibilidad de un cambio de paradigma donde el ser humano pasa de habitar el mundo natural a estar en los entornos virtuales. Si bien actualmente esta afirmación puede sonar algo extremista, el análisis de los conceptos abordados y las tendencias sociales demuestran por un lado que el hombre crea sus propias realidades según como se representa el entorno y por otra parte, que los nuevos medios tienen la capacidad de generar esas representaciones. La efectividad de estos espacios virtuales queda en evidencia al analizar la utilidad que la sociedad les da, adoptándola como el centro de comandos principal de sus actividades.

4. BIBLIOGRAFÍA

Platón - Alegoría de las cavernas “La República” VI y VII.

Cibercultura - (<http://es.wikipedia.org/wiki/Cibercultura>).

René Descartes - *Discurso del método*.